



# Digipassien materiaali

**Viskarit**



**Siuntio  
Sjundea**

Varhaiskasvatuksen Digipassit

Ohjeistus: Miika Smolsky

Tarinat: Miika Smolsky & Emmi Wentzien

Kuvitus: Senni Ojaniemi

Tausta: Pixaby 2023

Siuntion kunnan varhaiskasvatus 2023



## Idea

”Pädiengin digiseikkailu” -materiaali on Opetushallituksen rahoituksella työstetty materiaali Siuntion varhaiskasvatukseen käyttöön. Materiaalissa digihahmot Into, Usko, Rauha ja Onni seikkailevat päiväkodista kohti koulua. Matkan aikana Pädiengin tulee selviytyä erilaisissa sademetsissä, aina ikätason mukaisesti. Ikätasot on jaettu neljään osaan; 0-2v, 3-4v, viskarit ja eskarit. Yhteen ikähaarukkaan liittyy aina neljä toimintavuoden aikana luettavaa lyhyttä tarinaa. Tarinoissa seikkailijat törmäävät erilaisiin haasteisiin, jotka he ratkaisevat digitaalisia keinoja hyödyntämällä. Sademetsiin on otettu paljon digitaalisia vivahteita ja ne saattavat sisältää jopa taikauskoiselta tuntuvia asioita. Materiaaliin sisältyy jokaiselle lapselle jaettava passi, jonka avulla kasvattajat ja lapsi itse voi seurata henkilökohtaisesti digitaalista kehittymistä toimintavuoden aikana.

## Projektin kulku

1. Aloita projekti pitämällä aloitustuokio ja jaa jokaiselle oma digipassi. Lue ensimmäinen tarina toimintavuoden alkaessa elo-syyskuussa.
2. Toteuta digitoimintaa ja täydennä osaaminen passiin.
3. Lue toinen tarina toimintavuoden alettua marraskuussa.
4. Toteuta digitoimintaa ja täydennä osaaminen passiin.
5. Lue kolmas tarina joulun jälkeen helmikuussa
6. Toteuta digitoimintaa ja täydennä osaaminen passiin.
7. Lue neljäs tarina toimintavuoden päättyessä huhti-toukokuussa.
8. Toteuta digitoimintaa ja täydennä osaaminen passiin.
9. Toimintavuoden päätteeksi voitte muistella mitä kaikkea on opittu. Passin voi antaa lapselle mukaan kotiin.

## Tarinoiden tarkoitus

Tarinoiden tarkoituksena on innostaa lapsia oppimaan digitaalisuutta ja herättää digipassin hahmot eloon. Jokainen Pädiengiläinen on erilainen ja jokaisella on omia erityispiirteitä. Jokainen on hyvä jossain ja pääsee loistamaan omalla tavallaan. Tarinat ovat lyhyitä ja niihin on tarkoituksella jätetty osa asioista oman mielikuvituksen varaan, jotta jokainen lapsi voi luoda omannäköisen mielikuvan hahmosta ja tarinoiden tapahtumista.

Vinkki: voit myös kuunnella tarinat äänikirjana avaamalla ne digiversiona → avaa (sininen painike) → avaa selaimessa → lue ääneen. (Microsoft Edge -selaimessa)

## Passin tarkoitus

Digipassin tarkoituksena on toimia kasvattajien sekä lasten työkaluna digitaalisen osaamisen seurantaan. Passiin on sisällytetty ne taidot, joita lapsen tulisi oppia toimintavuoden aikana varhaiskasvatukseen taitotasojen mukaisesti. Pädiengin hahmot löytyvät passin takaa, josta jokainen lapsi voi muistella niitä vuoden aikana. Passia on tarkoitus säilyttää päiväkodissa toimintavuoden ajan. Toimintavuoden päätteeksi tai lapsen lopettaessa Siuntion kunnan varhaiskasvatuksessa, voi passin antaa kotiin, jolloin siitä jää fyysinen muisto lapselle.

## Ohje passin käyttöön

1. Jaa passit heti toimintavuoden alussa.
2. Taita passi keskeltä kahtia, niin että siitä tulee ”kirjan muotoinen”.
3. Lisää lapsen nimi etusivulla näkyvään ruutuun. (Lapsi voi itse kirjoittaa)
4. Täytä vuoden aikana passin sisäpuolella näkyviin ympyröihin aina, kun kyseinen taitotaso on saavutettu. Ympyrään voi laittaa esimerkiksi, leiman, tarran tai lapsi voi itse piirtää merkin siihen. Passin täydennys täytyy aina tulla aikuisen aloitteesta.
5. Kun kaikki kolme taitotasoa on saavutettu, voi merkin laittaa myös suureen ympyrään. (Vaihtoehtoisesti voi myös toteuttaa vielä yhden extratuokion)

## Aloitustuokio

Varaa tuokioon:

- Jokaiselle lapselle oma digipassi
- Luettava materiaali, joka sisältää tarinat
- Oheismateriaalia
  - Voit tulostaa materiaalin valmiiksi tai heijastaa sen esitystekniikalla nähtäväksi

Tee näin

- Kerro lyhyesti lapsille Pädiengin tarkoituksesta ja siitä, että he kulkevat koko toimintavuoden heidän mukanaan.
- Esittele hahmot ja niiden erityispiirteet esimerkiksi hahmokortteja hyödyntämällä.
- Lue ensimmäinen tarina kokonaisuudessaan.
- Jaa jokaiselle oma digipassi.

## Materiaaliin kuuluvaa

- Pädiengin digiseikkailu -juliste
- Varhaiskasvatuksen digipassi viskarilaisille
- Digipassien materiaali viskarit
- Hahmokortit

Kaikki materiaali löytyy myös tulostettavana digiversiona Siuntion kunnan varhaiskasvatuksen TVT-sivuilta kohdasta ”Digipassit”.

## Sarjaan kuuluvaa

- Varhaiskasvatuksen digipassi päiväkotilaisille 0-2 v.
- Varhaiskasvatuksen digipassi päiväkotilaisille 3-4 v. osa 1
- Varhaiskasvatuksen digipassi päiväkotilaisille 3-4 v. osa 2
- Varhaiskasvatuksen digipassi viskarilaisille
- Varhaiskasvatuksen digipassi eskarilaisille

## Ensimmäinen tarina – Lue elo-syyskuussa

Tervetuloa Pädijengin jännittävään matkaan kohti esikoulua. Matkaan lähtevät hajamielinen Into, pohdiskeleva Usko, ujo Rauha ja rohkea Onni. Esikouluun päästäkseen heidän tulee selviytyä läpi kuivaakin kuivemman savannin. Ole valmiina, sillä savanni ei olekaan ihan tavallinen savanni, sillä se on digisavanni. Matkallaan heitä on vastassa hurjia esteitä sekä jännittäviä seikkailuita. Pitäkää tableteistanne kiinni, nyt mennään!

Matka alkaa

Oli aikainen loppukesän aamu, kun Pädijengimme saapuivat avaran savannin laitamille. Oli alkamassa seikkailu. Savannin läpi kulkeminen ei tule olemaan helppoa, sillä savanni on täynnä hiekkaa. Siellä porottaa aurinko koko päivän, mutta illan pimetessä on hyytävän kylmä. Savannilla ei juurikaan ole puita tai muuta suojaa. Onneksi jokainen Pädijengiläinen on valmistautunut tulevaan koitokseen omalla tavallaan, paitsi Into, joka oli unohtanut koko lähdön. Usko on pakannut salkkuunsa suuren savanneista kertovan kirjan sekä opiskellut kaikki savannilla asuvat eläimet etukäteen. Eniten hän odottaa pitkäjohtokirahvin tapaamista. Rauha on vuorannut itsensä aurinkorasvalla ja ottanut hyttyskarkotteen mukaan, ihan vaan kaiken varalta. Hänellä on jo koti-ikävä päiväkotiin, jossa tutut hoitajat ovat ottaneet uuden lapsiryhmän vastaan. Onnia puolestaan ei pelota mikään. Hän on teroittanut matkaa varten viidakkoveitsensä ja pessyt savannahattunsa. Onni odottaa eniten telttailua savannilla sekä isobittikorvanorsun tapaamista.

Aamu oli jo valjennut, kun Pädijengimme lähti matkaan kohti esikoulua rinnat rottingilla ja reput täynnä eväitä. Kovin pitkälle he eivät ehtineet pääsemään, kun he saivat tuntea kuuman auringon porotuksen suoralta taivaalta. Seikkailijamme pysähtyivät hetkeksi juomaan sekä levittämään Rauhan mukaan ottamaa aurinkorasvaa. ”Voih, miten kuuma täällä onkaan, viidakkoveitsenikin on alkanut sulamaan”, sanoi Onni. Yhtäkkiä Into keksi: ”Minä voin ohjelmoida meidän ympärillemme digivarjon!” ”Yksi punainen kolmio, kaksi sinistä ympyrää, viisi keltaista ympyrää, 123...” Into mumisi. Kuin tyhjästä heidän ylleen ilmaantui suurensuuri digivarjo, joka suojaasi auringon kuumalta porotukselta. Pädijengiläiset jatkoivat tyytyväisinä matkaa.

Ensimmäinen seikkailupäivä oli kääntymässä iltaan, ja seikkailijat alkoivat pystyttämään leiriään. Työnjako oli selvä: Into pystytti teltan, Onni rakensi leirintäalueen ympärille suoja-aidan ja Usko sytytti suurennuslasillaan nuotion auringon viimeisiä säteitä hyödyntäen. Rauha laski taivaalla näkyvistä tähdistä heidän tarkan olinpaikkansa sekä merkitsi sen puhelimen karttasovellukseen. Kun leiri oli pystyssä, jokainen otti repustaan omat eväät ja alkoi syömään niitä. Ruokailun loppuksi he vielä paistoivat vaahtokarkkeja sekä keskustelivat niitä näitä. ”Tiesittekö, että pienet bittikuoriaiset ovat savannin vanhimpia eläimiä? Ne ovat eläneet täällä jo neljä miljardia vuotta. Ne rakentavat pieniä tunneleita hiekkaan ja asuvat siellä”, Usko kertoi. Rauha kertoi tuttuun tyyliin päivän faktat: ”Tänään on Hilman nimipäivä, aurinko nousee täällä savannilla kello 5.12 ja laskee 19.24. Olemme tänään kävelleet 13,7 kilometriä sekä ottaneet 23 543 askelta.” Illan päätteeksi Onni vielä kertoi kauhutarinan kovalevylepakoista. Rauhaa se hieman jännitti. Ennen nukkumaanmenoa Pädijengiläiset sammuttivat nuotion sekä vetäytyivät telttaan makuupusseihinsa. ”Hyvää yötä kaikille”, sanoi Into kaikille. Näin päättyi Pädijengimme ensimmäinen päivä läpi savannin kohti esikoulua.

## Toinen tarina – Lue marraskuussa

Päädijengin päivä oli valkenemassa, kun Onni heräsi ensimmäisenä. Hän teki nuotion ja laittoi kaurapuuron kattilaan porisemaan. Tuntia myöhemmin kaikki olivat heränneet, puurot oli syöty ja leiri purettu pois. Oli aika jatkaa matkaa. Seikkailijamme eivät olleet päässeet kovinkaan pitkälle, kun heitä oli vastassa jo päivän ensimmäinen haaste. Edessä oli juoksuhiekkaa! Rauha sanoi säikähtäneenä: ”Ei tuonne voi mennä, parempi vain luovuttaa ja lähteä kotiin!” ”Ei hätää, minulla on täällä salkussa paperikartta, josta voin katsoa meille uuden reitin!” Usko sanoi. Paikassa, jossa he sillä hetkellä olivat, ei ollut nettiyhteyttä saatavilla. Usko tutki ja mittaili hetken aikaa karttaansa sanoen: ”Voi harmi, jos kierrämme juoksuhiekan, meidän tulee kävellä 15,3 kilometriä ylimääräistä. Se tarkoittaa yhden ylimääräisen päivän verran kävelemistä.” ”Voitaisiin pysähtyä tähän syömään ja pohtimaan eri vaihtoehtoja”, Onni sanoi ja kaivoi retkikeittimensä esiin. Ystävykset valmistivat ja söivät maittavan aterian. He olivat jo tiskauspuuhissa, kun Into näki johtokuoriaisen ja huudahti: ”Minä tiedän! Minä tiedän, miten voimme päästä juoksuhiekan yli!” ”Kerro toki meillekin”, Usko sanoi. ”Voisimme valmistaa digirohdon, jolla voimme suurentaa johtokuoriaisen ja lentää sen selässä juoksuhiekan yli. Rohtoon tarvitaan vain kolme kuusenkerkkää, neljä punaista kiveä, kaksi keltaista kiveä ja, ja, ja...” Usko jäi änkyttämään. ”En yhtäkkiä muistakaan viimeistä ainesosaa”, hän jatkoi pettyneenä. ”Ei hätää, voin katsoa sen valmiiksi lataamistani tietokannoista puhelimeltani”, Rauha sanoi. Ei mennyt aikaakaan, kun ainesosa oli selvitetty. Se oli yksi infrapunasiivekkään munankuoren palanen. Ystävykset etsivät tarvittavat ainekset savannilta, paitsi kuusenkerkät, jotka löytyivät Uskon salkusta, ja tekivät rohdon. Rohto ei ollut perinteinen nestemäinen rohto vaan se oli digitaalisessa muodossa oleva hologrammirohto. Rohto ohjattiin peliohjaimen näköisellä ohjaimella johtokuoriaisen ylle, jolloin kuului ”suihk”, ”poks” ja ”räks”. Pienen pienestä kuoriaisesta tuli niin suuri, että sen selkään pystyi kiivetä. Ystävykset kiipesivät kuoriaisen selkään, jolloin kuoriainen lennätti heidät juoksuhiekan toiselle puolelle. Kun ystävykset olivat kiivenneet pois selästä, muuttui kuoriainen taas minikokoiseksi ja lensi tiehensä. Ystävykset jatkoivat matkaa kiipeämällä korkean mäen päälle. Mäen päälle päästyään he olivat jo niin poikki, että päättivät leiriytyä yöksi. Illalla vaahtokarkkien paiston lomassa he vielä ihailivat upeaa auringonlaskua, joka näkyi mäen päältä.

## Kolmas tarina – Lue helmikuussa

Seuraava päivä oli vasta valkenemassa, kun Rauha heräsi suureen karjaisuun. ”Apua!” hän huusi säikähtäneenä. Muutkin heräsivät. Rohkeimpana Onni uskalsi raottaa teltan vetoketjua ensimmäisenä ja kurkkasi mitä ulkona tapahtui. ”Se on bittihammastiikeri!” Onni sanoi innostuneena. ”Mutta miten me pääsemme sen ohitse?” Rauha kysyi. ”Minulla saattaa olla täällä jossain hieman namipaloja”, sanoi Usko ja kaiveli salkkuaan. Usko löysi pussillisen namipaloja salkustaan. ”Nyt vain täytyy pohtia, millä saamme hämättyä tiikeriä menemään muualle”, pohti Into, jonka syytä koko juttu oikeastaan oli. Hän oli huolimattomuuttaan unohtanut kivelle edellisenä iltana eväsleipänsä reunukset, joka oli houkutelut nälkäisen tiikerin paikalle. ”Minulla on täällä hattuni alla piilossa yksi ohjelmointirobotti!” sanoi Onni. Niin he kiinnittivät namipalan narulla robottiin ja aloittivat ohjelmoinnin. ”Viisi painallusta eteenpäin, käännös oikeaan, kuusi painallusta eteenpäin ja vielä varmuuden vuoksi käännös vasempaan sekä kolme eteenpäin”, Into mutisi ohjelmoidessaan käskyt robottiin. ”Nyt robotin pitäisi ohjata tiikeri niin pitkälle, ettei se enää haista meitä”, Onni sanoi ja painoi robotin turbo-painiketta. Robotti lähti hurjaa vauhtia kiitämään kohti kaukaisuutta tiikeri perässään. Kun tiikeri oli poissa näkyvistä, ystävykset kokosivat tavaransa ja lähtivät jatkamaan seikkailuaan.

## Neljäs tarina – Lue huhti-toukokuussa

Viimeinen aamu jo häämötti, kun Pädiengiläiset ryömivät teltoistaan ulos. Onni oli jo noussut aikaisin keittämään kaikille lämpimät maitokaakaot, jotta seikkailijamme jaksaisivat selviytyä läpi päivän askareista. Kun kimpsut ja kampsut oli kerätty, alkoi matkan viimeinen taival kohti esikoulua. Muutaman tunnin vaeltamisen jälkeen seikkailijamme kohtasivat päivän ensimmäisen haasteen. Heidän edessään kohosi niin korkea ja tiheä digiruohikko, ettei siitä voinut mennä läpi. Ruohonkorret koostuivat pelkästään ykkösistä ja nolista ja olivat ainakin viisi metriä korkeita. Seikkailijamme pysähtyivät pohtimaan yhdessä ratkaisuja. Yhtäkkiä Onni muisti päiväkodista tutun laulun ja alkoi laulamaan: ”Sitä ei voi ylittää. Sitä ei voi alittaa. Sitä ei voi kiertää. Täytyy mennä lävitse.” Hän alkoi katkomaan viidakkoveitsellään digiruohikkoa niin, että ykköset ja nolat sinkoilivat sinne tänne sekä ruohikkoon tuli pieni käytävä, jota pitkin seikkailijamme pääsivät jatkamaan matkaa. Ruohikon jälkeen heillä oli edessään enää muutama kilometri. Ainoa ongelma oli, että Into oli huolimattomuuttaan laittanut lähtiessään jalkaan vanhat päiväkotikengät, jotka olivat liian pienet. Pitkästä vaelluksesta johtuen toiseen kenkään oli tullut reikä isovarpaan kohdalle, eikä sillä voinut enää kävellä. Onneksi Uskon salkusta löytyi teippiä, jolla voitiin korjata kengät ja jatkaa matkaa. Muutaman kilometrin vaeltamisen jälkeen Into huudahti: ”Eskari! Minä näen sen!” ”Totta tosiaan, siellähän se määränpää jo häämöttää”, sanoi Onni. Ystävykset ryntäsivät suureen juoksuun kohti eskaria, kunnes he yhtäkkiä pysähtyivät. Eskarin edessä oli suuri portti, joka oli lukittu. Porttiin oli jätetty pieni lappu. Seikkailijat eivät vielä ihan osanneet lukea, mutta onneksi Rauhan puhelimesta löytyi appi, jolla saattoi muuttaa tekstin puheeksi. ”Tervetuloa eskariin! Portin auki saadaksenne, teidän tulee vielä hieman pohtia kaikkia oppimianne asioita ja syöttää ne järjestyksessä digilukkoon”, puhelimen kaiuttimista kuului. ”Hmm, en minä ainakaan muista mitä teimme. Emme ikinä saa porttia auki”, Into sanoi pettyneenä. ”Minä muistan, että teimme ihan seikkailun alussa digivarjon”, sanoi Rauha. ”Minä muistan, kun teimme digirohdon suurentaksemme johtokuoriaisen”, sanoi Usko. ”Minä taas muistan, kun ohjelmointirobotin hämätäksemme bittihammastiikeriä”, muisteli Onni. ”Nyt minäkin muistan! Mehän jouduimme katkomaan digiruohikkoa päästäksemme sen läpi!” huudahti Into. Ystävykset yhdessä syöttivät koodin lukkoon: digivarjo, digirohto, ohjelmointirobotti sekä ruohikko. Portti aukesi ja Pädiengiläiset pääsivät uuteen jännittävään seikkailuun eskariin.